



Asamblea Nacional

Secretaría General

**TRÁMITE LEGISLATIVO
2021-2022**

ANTEPROYECTO DE LEY: **107**

PROYECTO DE LEY: **889**

LEY:

GACETA OFICIAL:

TÍTULO: QUE PROMUEVE EL DESARROLLO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REPUBLICA DE PANAMA.

FECHA DE PRESENTACIÓN: **13 DE SEPTIEMBRE DE 2022.**

PROPONENTE: **H.H.D.D. GABRIEL SILVA, JUAN DIEGOS VASQUEZ, ARIEL ALBA, RICARDO TORRES Y PEDRO TORRES.**

COMISIÓN: **ECONOMÍA Y FINANZAS.**

Panamá, ____ de ____ de 2022.

Honorable Diputado
CRISPIANO ADAMES
 Presidente de la Asamblea Nacional

Señor Presidente:

ASAMBLEA NACIONAL	
SECRETARÍA GENERAL	
Presentación <u>13/9/21</u>	
Hora	<u>5:15</u>
A Debate _____	
A Votación _____	
Aprobada	Votos _____
Rechazada	Votos _____
Abstención	Votos _____

En ejercicio de la facultad legislativa contemplada en la Constitución de la República de Panamá y el artículo 108 del Reglamento Orgánico del Régimen Interno de la Asamblea Nacional, presento a consideración de esta Asamblea Nacional, el Anteproyecto de Ley **“QUE PROMUEVE EL DESARROLLO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ”** y que merece la siguiente:

Exposición de Motivos

Según el informe “*Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*” desarrollado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) año 2019, actualmente existen alrededor de 2,3 mil millones de jugadores de videojuegos en el mundo, de los cuales 397 millones están en América Latina. A nivel global, de acuerdo con el reporte anual del año 2020 de la industria de videojuegos desarrollado por Newzoo (empresa de consultoría), de 2013 a 2018 la totalidad de la industria de los videojuegos a tenido un crecimiento del 56%.

Por otro lado, de acuerdo con información de la empresa de investigación Satista, Latinoamérica es la segunda región con mayor incremento en la industria de los videojuegos con un índice de crecimiento anual del 13.5% (incluye ingresos en ventas, demanda, número de jugadores, cantidad de juegos nuevos y otros factores que se vienen aumentando sostenidamente desde 2014). Según el informe “*Los videojuegos no son un juego*” desarrollado por el BID en 2019, los cinco países con mayores ingresos en la industria de los videojuegos son: México: \$1,600 millones, Brasil: \$1,500 millones, Argentina: \$456 millones, Colombia: \$386 millones y Chile: \$250 millones.

De manera introductoria, ilustrativa y para recalcar la magnitud de la industria de los videojuegos compartimos los siguientes datos:

1. La película que recaudó más dinero en su fin de semana de estreno fue Avengers: Endgame, alcanzando una cifra de 357 millones de dólares; el videojuego “*Grand Theft Auto V*” (GTA V) desarrollado por Rockstar North, en un solo día sobrepasó estas ganancias con 800 millones de dólares.¹

¹https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Los_videojuegos_no_son_un_juego_Los_desconocidos_exitos_de_los_estudios_de_America_Latina_y_el_Caribe.pdf

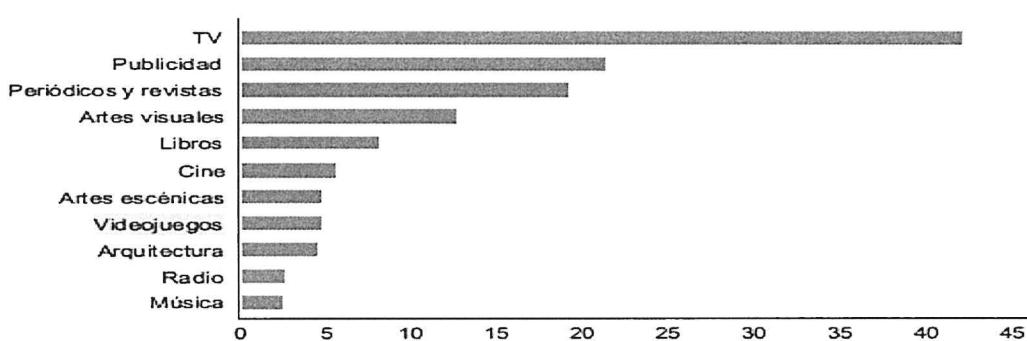
2. El videojuego GTA V actualmente cuenta con una recaudación total estimada de 6 mil millones de dólares, mientras que Avatar, la película que más dinero ha recaudado a lo largo del tiempo, recaudó 2,7 mil millones de dólares. Esto significa que un videojuego exitoso puede tener más capacidad de recaudación de dinero que una película taquillera, y no solo en su estreno, sino de forma permanente y continua.²

3. La gran final de la Liga Latinoamérica Norte 2018 de “*League of Legends*”, uno de los videojuegos más populares, se llegó a transmitir en vivo en 100 salas de cine en México, Guatemala, Honduras, El Salvador, Costa Rica, Panamá, Colombia, Perú y otros países.³

4. Según el Informe del BID “*Políticas públicas para la creatividad y la innovación*”, las cifras del periodo 2003-12 indican que, en promedio, la economía creativa representa el 2% del total de exportaciones de productos en los países de América Latina y el Caribe. El principal sector creativo exportador son las actividades de diseño (arquitectura, moda, vidriería, interiores, joyería y juguetes), que representan el 61,2% de las exportaciones creativas de la región, seguidas por la actividad editorial (libros, periódicos y otro material impreso), que representan el 13,4%. El nuevo sector de los medios (medios grabados y videojuegos) experimentó la tasa de crecimiento más alta, pasando del 0,7% en 2003 al 7,8% en 2012.⁴

5. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe en su informe del 2020 “*Economía creativa en la revolución digital*” concluyó que para el año 2015 las industrias culturales y creativas concentraron el 2,2% del PIB de la región de América Latina. La televisión concentró la mayoría de los ingresos de dichas industrias, en 2013, alcanzando los 41,9 mil millones de dólares, equivalentes al 34% del total, seguido por publicidad con 17%, mientras que los videojuegos representaron 4,6 mil millones de dólares (un 3,7%).⁵

Gráfico 1
Ingresos de las ICC en América Latina, 2013
(En miles de millones de dólares)



Fuente: Ernst & Young (2015).

² ibid

³ ibid

⁴ <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Po1%C3%ADticas-p%C3%BCblicas-para-la-creatividad-y-la-innovaci%C3%B3n-Impulsando-la-econom%C3%ADa-naranja-en-Am%C3%A9rica-Latina-y-el-Caribe.pdf>

⁵ https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45529/1/S2000218_es.pdf

6. Por su parte, los deportes electrónicos (esports) también son una parte importante de la industria, pues generan diversos empleos desde jugadores, entrenadores, psicólogos, analistas deportivos, relacionistas públicos hasta productores de eventos. En ese sentido, el mundial de “*Fornite*” 2019 organizado por Epic Games tuvo 100 millones de dólares en premios y el Worlds 2021, competencia global de “*League of Legends*”, contaba con premios hasta de 500,000 dólares por equipo. Según la revista Forbes en la competencia anual de videojuegos “*Annual Global Esports*” la audiencia alcanza los 500 millones de espectadores y los competidores profesionales de esports superan la cifra de los 250 millones.⁶

7. Los streamers (locutores de videojuegos en directo) también son parte importante y creciente en la industria de los videojuegos. Según Influencer Marketing Hub, algunos de los principales streamers de Twitch podrían estar recaudando más de \$20 millones anualmente. Sus fuentes de ingresos varían entre anuncios publicitarios, suscripciones, bits, patrocinios y mercancía. A modo de ejemplo, Ibai Llanos, uno de los streamers españoles más conocidos, genera unos ingresos mensuales que rondan entre 18,600 y 296,800 dólares.⁷

8. Según Statista el crecimiento de jugadores de videojuegos activos se ha incrementado mil millones en 7 años. En el año 2015 habían 2,03 mil millones de jugadores y en el año en curso el numero de jugadores activos es de 3,09 mil millones, esto representa un aumento del 50% en tan solo 7 años.⁸ El número de jugadores de videojuegos es muy superior, por ejemplo, al numero de usuarios de plataformas de películas como Netflix que en el año 2021 era de 221 millones de usuarios.⁹

9. La edad promedio de los jugadores de videojuegos es 35 años, lo que demuestra que es una actividad que en su mayor parte es realizada por adultos y no por niños. Además los videojuegos se han convertido en una actividad familiar ya que en Estados Unidos el 55% de los padres juegan videojuegos con sus hijos.¹⁰

10. En Panamá la industria de los videojuegos aún se encuentra lejos de tener un desarrollo óptimo. Sin embargo, a pesar de la falta de apoyo gubernamental para esta industria, programadores panameños han lanzado videojuegos con un alto estándar de calidad y con miles de ventas como por ejemplo “*Bug Fables*” el cual se encuentra disponible en las plataformas de Nintendo, Playstation, Xbox y Steam.

⁶ <https://www.forbes.com.mx/los-esports-cuentan-ya-con-mas-de-260-millones-de-entusiastas-en-todo-el-mundo/>

⁷ <https://influencermarketinghub.com/es/estadisticas-de-marketing-de-influencers/>

⁸ <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

⁹ <https://es.statista.com/grafico/23981/numero-de-suscriptores-de-netflix-por-region/>

¹⁰ <https://dataprof.net/statistics/gamer-demographics/>

Si bien la industria de los videojuegos tiene un gran impacto y mucho potencial a nivel mundial y también en América Latina, la misma también tiene desafíos estructurales que impiden su mayor desarrollo en la región y en la República de Panamá. Esto se debe en parte a que la industria de los videojuegos es relativamente nueva y está en constante evolución. Adicionalmente, como toda industria, requiere de un ecosistema para poder desarrollarse. En el estudio “*Cómo pasar al siguiente nivel: desafíos y oportunidades de la industria de videojuegos*” desarrollado por el Banco Interamericano de Desarrollo junto al Ministerio de Cultura de Perú en 2020, se reconoce cinco principales cuellos de botellas en la industria de los videojuegos: la formación del capital humano a nivel universitario, desarrollo de nuevos negocios, falta de capital financiero, la necesidad de internacionalizar el sector local y la falta de cohesión y redes de contactos dentro de mismo sector. En esencia, se requiere de un ecosistema para que la industria de los videojuegos pueda prosperar.

Es evidente que la industria de los videojuegos no puede prosperar ni crecer si no existe un ecosistema que permita, facilite e incentive su crecimiento. Es por lo anterior que la presente iniciativa tiene como principal objetivo empezar la creación del ecosistema de la industria de los videojuegos en la República de Panamá. Para identificar lo que se requiere en el ecosistema hicimos un estudio comparado de los países en donde ha prosperado la industria, analizamos informes internacionales y también consultamos con parte de la comunidad de videojuegos en la República de Panamá. Para la construcción de esta iniciativa se sostuvieron más de 10 reuniones con varias partes de la cadena de la industria de los videojuegos, incluyendo jugadores casuales, desarrolladores, jugadores profesionales y streamers. A su vez, también tuvimos sesiones en línea en la plataforma Twitch en donde jugamos videojuegos y conversamos con creadores de videojuegos, jugadores profesionales y streamers, interactuando con la comunidad sobre las necesidades que existen en la República de Panamá.

Teniendo en cuenta el potencial económico, buenas prácticas en otros países, las necesidades en la República de Panamá y retos del sector, proponemos la siguiente propuesta que impulsara la industria de los videojuegos y que se fundamenta en los siguientes pilares:

1. Atracción de inversión extranjera.

La recién creada autoridad PROPANAMÁ es la encargada de la implementación de las políticas públicas para la atracción de inversión extranjera y la encargada de la promoción de las exportaciones panameñas al extranjero. Es por ello que es indispensable que la Ley 207 de 2021 contemple que es función de PROPANAMÁ promover el establecimiento de empresas desarrolladoras de videojuegos en Panamá, así como la atracción a nuestro país de eventos internacionales de videojuegos, como los que se mostraron en gráficas anteriores. Es por esta razón que proponemos que se incluya expresamente en la mencionada Ley como función de PROPANAMÁ la promoción de la industria de los

videojuegos.

Una iniciativa como la que estamos promoviendo ya se ha implementado en otros países como por ejemplo:

- En Brasil: El Programa de Exportación de Desarrolladores de Juegos de Brasil (BGD Export): Creado por la Asociación de Desarrolladores de Juegos de Brasil (ABragames), en asociación con Apex-Brasil, la Agencia de Promoción de Inversiones y Comercio de Brasil, su objetivo es promover internacionalmente la industria brasileña de juegos, desarrollando nuevas oportunidades de negocios para las empresas.
- En Colombia, ProColombia: Es la entidad encargada de promover el turismo, la inversión extranjera en Colombia, las exportaciones no minero-energéticas y la imagen del país, y apoya el sector de la animación y los videojuegos, porque considera que el talento colombiano tiene la posibilidad de aumentar su participación en los mercados externos.
- En Argentina la Agencia Argentina de Inversiones y Comercio (que es una asociación público privada) promociona los videojuegos argentinos.
- En Chile, ProChile: Es la institución del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile encargada de promover las exportaciones de productos y servicios del país, promociona los videojuegos argentinos a nivel mundial.

2. Protección legal.

El desarrollo de un videojuego es un proceso que involucra muchos elementos que pueden ser protegidos a través de las diversas herramientas de propiedad intelectual. Las más usuales son: derechos de autor, marcas, patentes y secretos comerciales, donde cada una de ellas vela por un determinado aspecto del juego. Como producto terminado, el videojuego se puede proteger, así como también los elementos que lo componen: el software, arte, música, diseños, guion o personajes. En el presente anteproyecto de Ley se adiciona un artículo a la Ley 64 de 2012 para otorgar tal protección jurídica a los desarrolladores de videojuegos.

3. Reconocimiento jurídico de las asociaciones de deportes electrónicos.

Actualmente en Panamá, el Instituto Panameño de deportes no reconoce la personalidad jurídica de las asociaciones y federaciones de deportes electrónicos. Por eso en el contenido de esta propuesta se contempla que PANDEPORTES reconozca a tales organizaciones. No podemos avanzar en la industria de los videojuegos si no le damos un reconocimiento jurídico a tales asociaciones que compiten a nivel internacional y que cuentan con profesionales que trabajan de los videojuegos. Muchas veces la falta de una personería jurídica los competidores panameños pierden grandes oportunidades internacionales para participación en torneos que podrían representar grandes beneficios económicos para el

país y para los jugadores.

Es importante tener reconocimiento jurídico para ser parte de la Federación de Videojuegos de Latinoamérica y beneficiarse de su membresía. Esta federación fue fundada por las principales asociaciones latinoamericanas de desarrolladores de videojuegos y representan a las compañías, estudios y empresarios dedicados al desarrollo, promoción y crecimiento de la industria. Entre los países de la región que la integran, están Argentina, Brasil, Bolivia, Chile, Colombia, Costa Rica, El Salvador, México, Perú, Paraguay y Uruguay.

Esta propuesta va alineada con las acciones recientes de la Federación Panameña de Fútbol (FEPAFUT) que actualmente cuenta con una selección nacional de deporte electrónico para el videojuego de FIFA, los cuales han tenido amistosos internacionales con selecciones de deportes electrónicos de otros países.

4. Régimen laboral.

Los jugadores profesionales de deportes electrónicos que dependan económica o jurídicamente de un empleador para la competencia en torneos de esports deberán estar protegidos por las normas del Código de Trabajo, tal como lo proponemos en el artículo 5 del anteproyecto. Es fundamental que exista un reconocimiento y una estabilidad de los derechos de los jugadores como trabajadores.

5. Ayuda al emprendedor en materia de videojuegos.

Se crea un fideicomiso con fondos que serán utilizados para apoyar las actividades de capacitación, educación, realización, producción, distribución, desarrollo, comercialización y exhibición de los videojuegos nacionales. Esta propuesta se fundamenta en el fondo de cine que actualmente existe que promueve dicha industria y consideramos que replicar el éxito que ha tenido dicha medida en la industria de los videojuegos será lo adecuado para impulsar las industrias creativas en Panamá.

6. Becas.

Para promover que más panameños puedan formarse como programadores o como ingenieros en sistemas que desarrollen videojuegos, es fundamental que el IFARHU otorgue becas para los panameños destacados.

7. Utilización de espacios

Se faculta al Órgano Ejecutivo para poder alquilar, a desarrolladores de videojuegos u organizadores de eventos, los espacios o los bienes inmuebles propiedad del Estado. De esta forma se le dará utilidad a bienes del Estado que están en desuso y a la vez se potenciará la industria de los videojuegos.

8. Estadística.

Con la finalidad de contar con datos y evidencia panameña relacionada con la industria de

los videojuegos se le ordena al Instituto de Estadística y Censo (INEC) que incluya dentro de los indicadores económicos y financieros el impacto de los videojuegos en el país. Esta evidencia servirá como herramienta para el desarrollo de políticas públicas en la materia y de esta forma ayudar al crecimiento de la misma.

9. Día del videojuego.

Siguiendo con la tendencia mundial y con la finalidad de dar un impulso adicional a la industria de los videojuegos se propone el 29 de agosto como el día del videojuego en la República de Panamá.

10. Incentivo fiscal y renta sustitutiva

Tomando como referencia la Ley 90 de 2019 consideramos que es necesario para impulsar la industria de los videojuegos que se equiparen los beneficios fiscales que se le otorgan a las empresas cinematográficas, máxime que ambas forman parte de la economía creativa y cultural.

La propuesta contempla la renta sustitutiva, ya que se aumentará el impuesto selectivo al consumo sobre los juegos de azar, de esta forma se cumple con la sustitución de ingresos corrientes y además se estaría incluyendo la figura de un impuesto correctivo para desincentivar la ludopatía

Esta propuesta redundaría en un doble beneficio para el país por un lado se incentiva la creciente industria de los videojuegos y por el otro se corrigen conductas nocivas para la sociedad.

En el derecho comparado son comunes los beneficios fiscales para los desarrolladores de videojuegos, por ejemplo:

En Francia, en el 2007, bajo la gestión del Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC), lanzaron un plan de incentivos fiscales para empresas de desarrollo de videojuegos. Bajo ciertas condiciones, estos incentivos fiscales ofrecen una reducción de impuestos, equivalente al 20% del gasto total asignado directamente a la creación de un videojuego.

En Argentina, los beneficios fiscales permiten deducir del impuesto a las ganancias el 75% de las inversiones en emprendimientos tecnológicos, siempre que el monto no supere 10% de la ganancia anual neta. En Reino Unido, el alivio de impuestos de los videojuegos permite a los desarrolladores de juegos de este país recuperar el 20% de sus costos de producción. En Uruguay, los desarrollos de videojuegos para exportación están libres del impuesto a las rentas empresariales y los videojuegos educativos que se consumen en el país están libres del IVA.

11. Declarar los deportes electrónicos como un deporte.

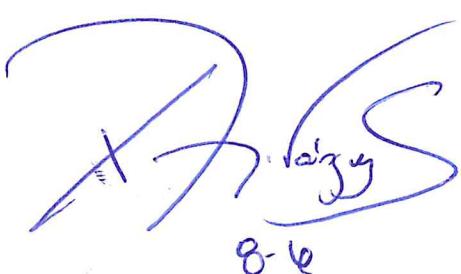
En el año 2021 el Comité Olímpico Internacional realizó los “Olympic Virtual Series” que fueron una experiencia olímpica digital para potenciar el compromiso directo con nuevas audiencias en el ámbito de los deportes virtuales. Por esta razón consideremos que si el máximo ente rector internacional sobre deporte, ya ha realizado eventos de este tipo, los deportes electrónicos deben ser reconocidos formalmente como un deporte en nuestro país.

12. Salud mental y videojuegos.

Sabemos que la adicción a los videojuegos es un problema social que se ha incrementado en los últimos años, tanto así que la Organización Mundial de la Salud incluyó la adicción a los videojuegos en su apartado de desórdenes mentales contenido en la undécima Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11) del año 2022. Por esta razón incluimos en el Anteproyecto de Ley medidas para prevenir y tratar la adicción a los videojuegos.

Por todo lo descrito anteriormente, para aprovechar un mercado creciente y para invertir en las industrias innovadoras del futuro, Panamá debe contar con normas jurídicas que nos permitan desarrollar la industria de los videojuegos. Con la legislación apropiada, tal y como se ha demostrado en otras industrias, sin duda se logrará traer inversión extranjera y, por lo tanto, se impulsará el empleo. De igual forma, el Producto interno bruto del Estado se vería aumentado y, por lo tanto, se aumentaría la recaudación fiscal.

Adicionalmente a todos los beneficios que traerá la implementación del presente Anteproyecto de Ley, las empresas multinacionales que deseen establecerse en nuestro país podrán acogerse y beneficiarse del régimen SEM contemplado en la Ley 41 de 2007, de nuestro sistema portuario, de una economía dolarizada y de la nueva ley de empresas de manufactura. Por lo que los beneficios que proponemos en esta iniciativa se sumarán a un ecosistema que resultará atractivo para el desarrollo de la industria de los videojuegos en la República de Panamá.



8-6

Gabriel Silva
Diputado de la República
Círculo 8-7



RICARDO YÁÑEZ



ANTEPROYECTO DE LEY NO.

(del __ de __ de 2022)

ASAMBLEA NACIONAL	SECRETARÍA GENERAL
Presentación	13/9/22
Hora	5:45
A Debate	_____
A Votación	_____

Que promueve el desarrollo de la industria de los videojuegos en la República de Panamá

LA ASAMBLEA NACIONAL**DECRETA:**

CAPÍTULO I
OBJETIVOS Y DEFINICIONES

Artículo 1. Objetivo general. La presente Ley tiene como objetivo general mejorar la economía nacional y ampliar la vida cultural por medio del impulso de la industria de los videojuegos en la República de Panamá.

Artículo 2. Objetivos específicos. Esta Ley tiene los siguientes objetivos específicos:

1. Desarrollar el ecosistema de la industria de videojuegos.
2. Incentivar y apoyar la creación y venta de videojuegos hechos en la República de Panamá.
3. Incentivar y apoyar a los jugadores profesionales de videojuegos.
4. Generar empleos en la industria de los videojuegos.
5. Atraer inversión extranjera de la industria de los videojuegos.
6. Otorgar protección de propiedad intelectual relacionada con la creación y el desarrollo de videojuegos.
7. Impulsar las industrias creativas, la cultura de los videojuegos y la educación por medio de los videojuegos.
8. Reducir los estigmas relacionados a los videojuegos.
9. Mejorar el recurso humano panameño en ciencia, tecnología e innovación.
10. Hacer a la República de Panamá el *hub* de la industria de los videojuegos de América Latina.

Artículo 3. Definiciones. Para los efectos de esta Ley se entenderá por:

1. Videojuego: juego electrónico en donde el jugador controla imágenes en una pantalla por medio de la interacción en una interface o dispositivo.
2. Industria de videojuegos: industria relacionada con la producción, distribución, uso, comercialización y monetización de videojuegos y todos sus componentes, incluyendo soporte físico (hardware), programas (software) y accesorios. También incluye los servicios y eventos que crean valor económico por el uso de los videojuegos.
3. Deporte electrónico: competencia organizada de video juegos en donde se puede participar a nivel individual o en equipo.

4. Jugador profesional de deportes electrónicos: es la persona natural que practica, entrena y se prepara para competir en torneos de deportes electrónicos, en los cuales se realizan eliminatorias con el objetivo de ganar un premio que puede ser en dinero o en especie.

CAPÍTULO II

PLAN MAESTRO Y MINISTERIO DE CULTURA

Artículo 4. Plan maestro. El Ministerio de Cultura en conjunto con el Instituto Panameño de Deportes, la Autoridad de Turismo de Panamá y el Ministerio de Comercio e Industrias, deberán elaborar un plan maestro de promoción de la industria de los videojuegos en la República de Panamá. Dicho plan maestro deberá contener al menos los siguientes elementos:

1. Análisis de las oportunidades económicas en la industria de los videojuegos para la República de Panamá.
2. Análisis de la oferta y la demanda de profesionales relacionados con la industria de los videojuegos con la finalidad de impulsar la generación de empleo y promover capacitaciones.
3. Recomendaciones a las diferentes entidades del Estado relacionadas con la industria de los videojuegos para que tomen acciones concretas para el desarrollo de la industria y sensibilizar a los funcionarios públicos que traten con el tema.
4. Elaboración de una guía comprensiva sobre los requisitos y trámites legales que debe seguir un desarrollador o programador de videojuegos para poder operar y estar reconocido y protegido en la República de Panamá.
5. Plan de incentivos para desarrolladores y programadores de videojuegos nacionales.
6. Calendario de competencias profesionales de videojuegos a nivel nacional.
7. Un programa de mercadeo nacional e internacional para la industria de los videojuegos de la República de Panamá.
8. Coordinación con universidades y centros de investigación científica para la creación de programas de capacitaciones continuas para los panameños que estén o deseen acceder a la industria de los videojuegos.
9. Elaboración de una guía comprensiva para la protección de los usuarios de los videojuegos, incluyendo recomendaciones de propiedad intelectual y salud.
10. Políticas públicas para impulsar la industria de los videojuegos, en áreas académicas, educativas, industriales, comerciales y presupuestarias.

El Plan maestro deberá ser revisado y actualizado cada cuatro años.

Artículo 5. Se adiciona el artículo 110-A a la Ley 175 de 2020, así:

Artículo 110-A. Industria de los videojuegos. El Ministerio de Cultura se encargará de desarrollar las políticas, estrategias y acciones para el desarrollo cultural, comercial y producción de la industria de los videojuegos en la República de

Panamá. También el Ministerio de Cultura incentivará el surgimiento y el establecimiento de nuevas empresas y emprendedores que tengan como objetivo del desarrollo de videojuegos tanto de alta calidad como de videojuegos programados por aficionados.

CAPÍTULO III

APOYO A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Artículo 6. Beneficio fiscal. Los contribuyentes del impuesto sobre la renta que realicen donaciones a proyectos de desarrollo o producción de videojuegos realizados en la República de Panamá que estén debidamente registrados y acreditados por el Ministerio de Cultura como empresa dedicada a la economía creativa, podrán considerar como gasto deducible la totalidad de las sumas donadas siempre que dicha deducción no exceda el 1 % del total de ingresos gravables, como son definidos en el artículo 699 del Código Fiscal.

La deducción antes mencionada será comprobada mediante los comprobantes fiscales exigidos por la norma fiscal vigente y refrendada por el Ministerio de Cultura, mediante un Certificado de Inversión en desarrollo o producción de videojuegos.

Artículo 7. Fondo de videojuegos. Se crea el Fideicomiso del Fondo de Videojuegos que será conferido en administración por el Ministerio de Cultura a una empresa fiduciaria debidamente autorizada, que será escogida a través del proceso de contratación pública. El Ministerio de Cultura reglamentará todo lo concerniente a la aprobación de los proyectos y a la asignación de los recursos de acuerdo con criterios técnicos y mediante mecanismos de transparencia.

Artículo 8. Utilización del fondo de videojuegos. El Fondo de Videojuegos se utilizará para apoyar las actividades de capacitación, educación, realización, producción, distribución, desarrollo, comercialización y exhibición de los videojuegos nacionales, así como para la capacitación y educación de personal panameño en esta materia, y la difusión de tales productos.

Artículo 9. Financiamiento del fondo de videojuegos. El Fideicomiso del Fondo de Videojuegos se constituirá con un mínimo anual de tres millones de balboas (B/.3,000,000.00) que serán depositados en la cuenta del Banco Nacional de Panamá.

Además podrán formar parte del Fideicomiso del Fondo de Videojuegos:

1. Los recursos que anualmente señale el Presupuesto General del Estado.
2. Los bienes muebles e inmuebles que adquiera a cualquier título.
3. Las donaciones y aportaciones que efectúen los sectores público, privado y mixto, las cuales serán deducibles de impuesto, en los términos que señalen las disposiciones fiscales vigentes.

4. Los aportes de las empresas de videojuegos extranjeras que establezcan sus operaciones en territorio nacional.

Artículo 10. Se modifica el artículo 160 de la Ley 64 de 2012 así:

Artículo 160. La Dirección General de Derecho de Autor, a través de su Registro del Derecho de Autor y Derechos Conexos, estará encargada de tramitar las solicitudes de inscripción de las obras protegidas y de las producciones fonográficas; de las interpretaciones o ejecuciones artísticas, de las emisiones radiofónicas que estén fijadas en un soporte material, así como de los actos y contratos que se refieran a los derechos reconocidos en la presente Ley.

Los desarrolladores de videojuegos tendrán podrán registrar el guion, el software, el motor del juego, personajes de ficción, la música y el diseño de escenarios como derecho de autor.

El registro tendrá carácter único en el territorio nacional.

Artículo 11. Se adiciona el artículo 110-B a la Ley 175 de 2020, así:

Artículo 110-B. Videojuegos como creación digital. Los videojuegos creados o desarrollados en la República de Panamá serán considerados como creaciones digitales culturales y el Ministerio de Cultura deberá conservar al menos una copia digital de cada videojuego y otra física si la hubiera.

Artículo 12. Renta sustitutiva. El numeral 15 del artículo 28-A de la Ley 45 de 1995 queda así:

Artículo 28-A. La tarifa del impuesto selectivo al consumo para los otros bienes gravados queda así:

...

15. los cupones o tickets de pago, fichas y demás documentos que contengan una obligación de pago, productos de juegos de suerte y azar y actividades que generen apuestas, realizadas en Casinos Completos, Salas de Máquinas Tragamonedas Tipo A, en Máquinas Tipo C; las Agencias de Apuestas de Eventos Deportivos, Salas de Bingos, Juegos Telemáticos, Apuestas a través de Internet y cualquier nueva modalidad de juego de suerte y azar autorizado por el Estado; al ser redimidos por efectivo en caja o mediante el uso de cualquier instrumento o mecanismo de pago, incluidos los retiros de depósitos en custodia por parte de los Administradores/Operadores, con excepción de las apuestas realizadas en el Hipódromo Presidente Remón: **15.5%.**

CAPÍTULO IV

DEPORTES ELECTRÓNICOS (ESPORTS) Y JUGADORES PROFESIONALES

Artículo 13. Reconocimiento. Se reconoce en la República de Panamá los deportes electrónicos como un deporte.

Artículo 14. Se modifica el artículo 12 de la Ley 16 de 1995, así:

Artículo 12. Son funciones del Director General de PANDEPORTES:

...

8. Otorgar y revocar las personerías jurídicas a las federaciones nacionales reconocidas por la federación internacional correspondiente, así como a las asociaciones y organizaciones con fines o temas deportivos competitivos y/o recreativos, **incluyendo las que se dediquen a deportes electrónicos (ciberdeportes o esports)** y a las escuelas o centros de desarrollo deportivo, que hayan cumplido con los procedimientos establecidos por esta ley y sus reglamentos. Se exceptúa de este procedimiento al Comité Olímpico de Panamá o a la Asociación Olímpica de Panamá.

Artículo 15. Afiliación internacional. La federación de deportes electrónicos que sea reconocida por el Instituto Panameño de Deporte (PANDEPORTES) deberán ser miembro de una federación internacional de deportes electrónicos.

Artículo 16. Torneos de deportes electrónicos. La federación de deportes electrónicos podrán organizar competencias o torneos de deportes electrónicos en la República de Panamá. En los torneos se deberán otorgar premios a los ganadores. El Sistema Estatal de Radio y Televisión deberá televisar las competencias y torneos nacionales de deportes electrónicos que sean organizadas por la federación nacional de deportes electrónicos.

Artículo 17. Becas. El Instituto para la Formación y Aprovechamiento del Recursos Humanos (IFARHU) otorgará al menos diez becas anuales completas por concurso, donde se valorará el mérito para panameños que deseen estudiar programación, producción, desarrollo de videojuegos o carreras afines en el extranjero o a nivel nacional. El otorgamiento de las becas serán publicadas en la página web del IFARHU detallando el nombre de los beneficiarios, sus índices académicos que los hicieron acreedores de la beca, la universidad donde estudiará, la carrera y el monto que será desembolsado. Las becas otorgadas solo podrán ser para estudiar licenciatura o maestría, no serán aplicables para cursos o diplomados.

Artículo 18. Relación Laboral. En los casos que exista dependencia económica o subordinación jurídica, de los jugadores profesionales de deportes electrónicos (ciberdeportes o esports) con una persona jurídica o natural, se entenderá que existe una relación laboral y se aplicarán las normas del Código de Trabajo.

Artículo 19. Utilización de espacios. El Órgano Ejecutivo podrá dar permisos para la utilización de bienes inmuebles de su propiedad que sean adecuados para eventos, torneos, desarrolladores y programadores de videojuegos. El permiso para su utilización será de uso gratuito o podrá arrendarse a precios bajos en caso de que el bien inmueble se encuentre en

desuso.

CAPÍTULO V

PROMOCIÓN INTERNACIONAL

Artículo 20. Promoción internacional. El Órgano Ejecutivo y las entidades descentralizadas deberán promocionar en el extranjero los videojuegos producidos en la República de Panamá al igual que los torneos y eventos que se realicen en el país.

Artículo 21. Se adiciona un numeral al artículo 3 a la Ley 207 de 2021. El numeral 16 anterior pasará a ser el numeral 17.

Artículo 3. PROPANAMÁ tendrá las siguientes funciones:

...

16. Promover el establecimiento en el país de empresas desarrolladoras de videojuegos; promocionar en el extranjero, en conjunto con las embajadas y la Autoridad de Turismo de Panamá, los videojuegos desarrollados en Panamá o por panameños; atraer para la República de Panamá la sede de eventos y torneos de deportes electrónicos (ciberdeportes o esports).

CAPÍTULO VI

DISPOSICIONES ADICIONALES

Artículo 22. Día del videojuego. Se declara el 29 de agosto de cada año como el día del videojuego. El Ministerio de Cultura deberá realizar e impulsar actividades tendientes a desarrollar la economía creativa y en especial la industria del videojuego a nivel nacional.

Artículo 23. Estadísticas. El Instituto Nacional de Estadística y Censo de la Contraloría General de la República deberá incluir dentro de sus estadísticas económicas y financieras un apartado especial sobre el impacto de la economía creativa y cultural y en especial de la industria de los videojuegos en el país.

Artículo 24. Salud mental. El Ministerio de Salud en conjunto con el Ministerio de Cultura deberán realizar campañas educativas sobre las medidas de prevención para la adicción a los videojuegos, así como las consecuencias de las mismas. Las empresas desarrolladoras, distribuidoras y toda aquella persona natural o jurídica que se encuentre dentro de la industria de videojuegos deberán hacer campañas, anuncios referentes al tema de la salud mental y los videojuegos.

Artículo 25. Exoneración a la venta de videojuegos educativos. Se adiciona el numeral 17 al literal a) del parágrafo 8 del artículo 1057-V del Código Fiscal así:

17. Los videojuegos educativos.

Artículo 26. Velocidad del internet. La Autoridad Nacional de los Servicios Públicos incentivará y promoverá que las empresas que brinden servicios de internet residencial y comercial aumenten las zonas de cobertura de la fibra óptica y la velocidad de subida del internet, con el objetivo de que se puedan realizar adecuadamente competencias de deportes electrónicos a nivel internacional.

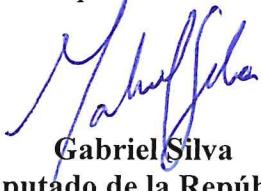
Artículo 27. Artículo indicativo. La presente Ley adiciona un numeral al artículo 3 a la Ley 207 de 2021, adiciona los artículos 110-A y 110-B a la Ley 175 de 2020, modifica el artículo 160 a la Ley 64 de 2012, modifica el artículo 12 de la Ley 16 de 1995 y modifica el numeral 15 del artículo 28-A de la Ley 45 de 1995.

Artículo 28. Reglamentación. La presente Ley deberá ser reglamentada antes de su entrada en vigencia. La falta de reglamentación de esta Ley no impedirá su aplicación.

Artículo 29. Vigencia. La presente Ley comenzará a regir a los seis meses de su promulgación en Gaceta Oficial, con excepción de los artículos 6, 7, 8, 9, 12 y 25 que entrarán en vigencia en el período fiscal siguiente a la promulgación en Gaceta Oficial.

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.

Propuesto a la consideración de la Asamblea Nacional, hoy _____ de _____ 2022, ante el Pleno legislativo, presentado por la Diputado Gabriel Silva.


Gabriel Silva
Diputado de la República
Círculo 8-7



ARIEL SILVA.
J. M. Valdés


8-6



*Asamblea Nacional
Comisión de Economía y Finanzas*

HD. Ricardo Torres Teléfono: 512-8149 / 512-8035
Presidente

Correo Electrónico: c_hacienda@asamblea.gob.pa

Panamá, 15 de septiembre de 2022
AN/DNA/STAE/CEF/361

Honorable Diputado
CRISPIANO ADAMES
Presidente
Asamblea Nacional
E. S. D.

Respetado Señor Presidente:

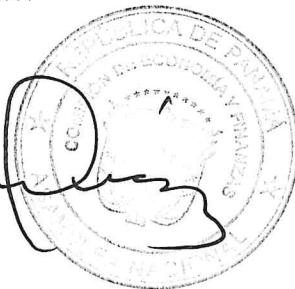
ASAMBLEA NACIONAL SECRETARÍA GENERAL	
Presentación	19/9/2022
Hora	4:53 pm
A Debate	_____
A Votación	_____
Aprobada	Votos
Rechazada	Votos
Abstención	Votos

En reunión efectuada el día jueves 15 de septiembre de 2022, fue debidamente prohijado por la de Comisión de Economía y Finanzas, el Anteproyecto Ley 107 “Que promueve el desarrollo de la industria de los videojuegos en la República de Panamá” - Proponente HD. Gabriel Silva.

Por lo antes expuesto, tal cual lo expresa el artículo 109 del Reglamento Orgánico Del Régimen Interno de la Asamblea Nacional, le remitimos el Anteproyecto de Ley, y sírvase a impartir instrucciones de rigor, con el objeto de que el citado Anteproyecto sea sometido próximamente a Primer Debate.

De Usted, Atentamente,

HD. RICARDO TORRES
Presidente





PROYECTO DE LEY NO.
(del __ de __ de 2022)

ASAMBLEA NACIONAL SECRETARÍA GENERAL	19/9/2022
Presentación	4:53 pm
Hora	
A Debate	
A Votación	
Aprobada	Votos
Rechazada	Votos
Abstención	Votos

Que promueve el desarrollo de la industria de los videojuegos en la República de Panamá

LA ASAMBLEA NACIONAL
DECRETA:

CAPÍTULO I
OBJETIVOS Y DEFINICIONES

Artículo 1. Objetivo general. La presente Ley tiene como objetivo general mejorar la economía nacional y ampliar la vida cultural por medio del impulso de la industria de los videojuegos en la República de Panamá.

Artículo 2. Objetivos específicos. Esta Ley tiene los siguientes objetivos específicos:

1. Desarrollar el ecosistema de la industria de videojuegos.
2. Incentivar y apoyar la creación y venta de videojuegos hechos en la República de Panamá.
3. Incentivar y apoyar a los jugadores profesionales de videojuegos.
4. Generar empleos en la industria de los videojuegos.
5. Atraer inversión extranjera de la industria de los videojuegos.
6. Otorgar protección de propiedad intelectual relacionada con la creación y el desarrollo de videojuegos.
7. Impulsar las industrias creativas, la cultura de los videojuegos y la educación por medio de los videojuegos.
8. Reducir los estigmas relacionados a los videojuegos.
9. Mejorar el recurso humano panameño en ciencia, tecnología e innovación.
10. Hacer a la República de Panamá el *hub* de la industria de los videojuegos de América Latina.

Artículo 3. Definiciones. Para los efectos de esta Ley se entenderá por:

1. Videojuego: juego electrónico en donde el jugador controla imágenes en una pantalla por medio de la interacción en una interface o dispositivo.
2. Industria de videojuegos: industria relacionada con la producción, distribución, uso, comercialización y monetización de videojuegos y todos sus componentes, incluyendo soporte físico (hardware), programas (software) y accesorios. También

incluye los servicios y eventos que crean valor económico por el uso de los videojuegos.

3. Deporte electrónico: competencia organizada de video juegos en donde se puede participar a nivel individual o en equipo.
4. Jugador profesional de deportes electrónicos: es la persona natural que practica, entrena y se prepara para competir en torneos de deportes electrónicos, en los cuales se realizan eliminatorias con el objetivo de ganar un premio que puede ser en dinero o en especie.

CAPÍTULO II

PLAN MAESTRO Y MINISTERIO DE CULTURA

Artículo 4. Plan maestro. El Ministerio de Cultura en conjunto con el Instituto Panameño de Deportes, la Autoridad de Turismo de Panamá y el Ministerio de Comercio e Industrias, deberán elaborar un plan maestro de promoción de la industria de los videojuegos en la República de Panamá. Dicho plan maestro deberá contener al menos los siguientes elementos:

1. Análisis de las oportunidades económicas en la industria de los videojuegos para la República de Panamá.
2. Análisis de la oferta y la demanda de profesionales relacionados con la industria de los videojuegos con la finalidad de impulsar la generación de empleo y promover capacitaciones.
3. Recomendaciones a las diferentes entidades del Estado relacionadas con la industria de los videojuegos para que tomen acciones concretas para el desarrollo de la industria y sensibilizar a los funcionarios públicos que traten con el tema.
4. Elaboración de una guía comprensiva sobre los requisitos y trámites legales que debe seguir un desarrollador o programador de videojuegos para poder operar y estar reconocido y protegido en la República de Panamá.
5. Plan de incentivos para desarrolladores y programadores de videojuegos nacionales.
6. Calendario de competencias profesionales de videojuegos a nivel nacional.
7. Un programa de mercadeo nacional e internacional para la industria de los videojuegos de la República de Panamá.
8. Coordinación con universidades y centros de investigación científica para la creación de programas de capacitaciones continuas para los panameños que estén o deseen acceder a la industria de los videojuegos.
9. Elaboración de una guía comprensiva para la protección de los usuarios de los videojuegos, incluyendo recomendaciones de propiedad intelectual y salud.
10. Políticas públicas para impulsar la industria de los videojuegos, en áreas académicas, educativas, industriales, comerciales y presupuestarias.

El Plan maestro deberá ser revisado y actualizado cada cuatro años.

Artículo 5. Se adiciona el artículo 110-A a la Ley 175 de 2020, así:

Artículo 110-A. Industria de los videojuegos. El Ministerio de Cultura se encargará de desarrollar las políticas, estrategias y acciones para el desarrollo cultural, comercial y producción de la industria de los videojuegos en la República de Panamá. También el Ministerio de Cultura incentivará el surgimiento y el establecimiento de nuevas empresas y emprendedores que tengan como objetivo del desarrollo de videojuegos tanto de alta calidad como de videojuegos programados por aficionados.

CAPÍTULO III

APOYO A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Artículo 6. Beneficio fiscal. Los contribuyentes del impuesto sobre la renta que realicen donaciones a proyectos de desarrollo o producción de videojuegos realizados en la República de Panamá que estén debidamente registrados y acreditados por el Ministerio de Cultura como empresa dedicada a la economía creativa, podrán considerar como gasto deducible la totalidad de las sumas donadas siempre que dicha deducción no exceda el 1 % del total de ingresos gravables, como son definidos en el artículo 699 del Código Fiscal.

La deducción antes mencionada será comprobada mediante los comprobantes fiscales exigidos por la norma fiscal vigente y refrendada por el Ministerio de Cultura, mediante un Certificado de Inversión en desarrollo o producción de videojuegos.

Artículo 7. Fondo de videojuegos. Se crea el Fideicomiso del Fondo de Videojuegos que será conferido en administración por el Ministerio de Cultura a una empresa fiduciaria debidamente autorizada, que será escogida a través del proceso de contratación pública.

El Ministerio de Cultura reglamentará todo lo concerniente a la aprobación de los proyectos y a la asignación de los recursos de acuerdo con criterios técnicos y mediante mecanismos de transparencia.

Artículo 8. Utilización del fondo de videojuegos. El Fondo de Videojuegos se utilizará para apoyar las actividades de capacitación, educación, realización, producción, distribución, desarrollo, comercialización y exhibición de los videojuegos nacionales, así como para la capacitación y educación de personal panameño en esta materia, y la difusión de tales productos.

Artículo 9. Financiamiento del fondo de videojuegos. El Fideicomiso del Fondo de Videojuegos se constituirá con un mínimo anual de tres millones de balboas (B/.3,000,000.00) que serán depositados en la cuenta del Banco Nacional de Panamá.

Además podrán formar parte del Fideicomiso del Fondo de Videojuegos:

1. Los recursos que anualmente señale el Presupuesto General del Estado.

2. Los bienes muebles e inmuebles que adquiera a cualquier título.
3. Las donaciones y aportaciones que efectúen los sectores público, privado y mixto, las cuales serán deducibles de impuesto, en los términos que señalen las disposiciones fiscales vigentes.
4. Los aportes de las empresas de videojuegos extranjeras que establezcan sus operaciones en territorio nacional.

Artículo 10. Se modifica el artículo 160 de la Ley 64 de 2012 así:

Artículo 160. La Dirección General de Derecho de Autor, a través de su Registro del Derecho de Autor y Derechos Conexos, estará encargada de tramitar las solicitudes de inscripción de las obras protegidas y de las producciones fonográficas; de las interpretaciones o ejecuciones artísticas, de las emisiones radiofónicas que estén fijadas en un soporte material, así como de los actos y contratos que se refieran a los derechos reconocidos en la presente Ley.

Los desarrolladores de videojuegos tendrán registrar el guion, el software, el motor del juego, personajes de ficción, la música y el diseño de escenarios como derecho de autor.

El registro tendrá carácter único en el territorio nacional.

Artículo 11. Se adiciona el artículo 110-B a la Ley 175 de 2020, así:

Artículo 110-B. Videojuegos como creación digital. Los videojuegos creados o desarrollados en la República de Panamá serán considerados como creaciones digitales culturales y el Ministerio de Cultura deberá conservar al menos una copia digital de cada videojuego y otra física si la hubiera.

Artículo 12. Renta sustitutiva. El numeral 15 del artículo 28-A de la Ley 45 de 1995 queda así:

Artículo 28-A. La tarifa del impuesto selectivo al consumo para los otros bienes gravados queda así:

...

15. los cupones o tickets de pago, fichas y demás documentos que contengan una obligación de pago, productos de juegos de suerte y azar y actividades que generen apuestas, realizadas en Casinos Completos, Salas de Máquinas Tragamonedas Tipo A, en Máquinas Tipo C; las Agencias de Apuestas de Eventos Deportivos, Salas de Bingos, Juegos Telemáticos, Apuestas a través de Internet y cualquier nueva modalidad de juego de suerte y azar autorizado por el Estado; al ser redimidos por efectivo en caja o mediante el uso de cualquier instrumento o mecanismo de pago, incluidos los retiros de depósitos en custodia por parte de los Administradores/Operadores, con excepción de las apuestas realizadas en el Hipódromo Presidente Remón: **15.5%.**

CAPÍTULO IV

DEPORTES ELECTRÓNICOS (ESPORTS) Y JUGADORES PROFESIONALES

Artículo 13. Reconocimiento. Se reconoce en la República de Panamá los deportes electrónicos como un deporte.

Artículo 14. Se modifica el artículo 12 de la Ley 16 de 1995, así:

Artículo 12. Son funciones del Director General de PANDEPORTES:

...

8. Otorgar y revocar las personerías jurídicas a las federaciones nacionales reconocidas por la federación internacional correspondiente, así como a las asociaciones y organizaciones con fines o temas deportivos competitivos y/o recreativos, **incluyendo las que se dediquen a deportes electrónicos (ciberdeportes o esports)** y a las escuelas o centros de desarrollo deportivo, que hayan cumplido con los procedimientos establecidos por esta ley y sus reglamentos. Se exceptúa de este procedimiento al Comité Olímpico de Panamá o a la Asociación Olímpica de Panamá.

Artículo 15. Afiliación internacional. La federación de deportes electrónicos que sea reconocida por el Instituto Panameño de Deporte (PANDEPORTES) deberán ser miembro de una federación internacional de deportes electrónicos.

Artículo 16. Torneos de deportes electrónicos. La federación de deportes electrónicos podrán organizar competencias o torneos de deportes electrónicos en la República de Panamá. En los torneos se deberán otorgar premios a los ganadores. El Sistema Estatal de Radio y Televisión deberá televisar las competencias y torneos nacionales de deportes electrónicos que sean organizadas por la federación nacional de deportes electrónicos.

Artículo 17. Becas. El Instituto para la Formación y Aprovechamiento del Recursos Humanos (IFARHU) otorgará al menos diez becas anuales completas por concurso, donde se valorará el mérito para panameños que deseen estudiar programación, producción, desarrollo de videojuegos o carreras afines en el extranjero o a nivel nacional. El otorgamiento de las becas serán publicadas en la página web del IFARHU detallando el nombre de los beneficiarios, sus índices académicos que los hicieron acreedores de la beca, la universidad donde estudiará, la carrera y el monto que será desembolsado. Las becas otorgadas solo podrán ser para estudiar licenciatura o maestría, no serán aplicables para cursos o diplomados.

Artículo 18. Relación Laboral. En los casos que exista dependencia económica o subordinación jurídica, de los jugadores profesionales de deportes electrónicos (ciberdeportes o esports) con una persona jurídica o natural, se entenderá que existe una relación laboral y se aplicarán las normas del Código de Trabajo.

Artículo 19. Utilización de espacios. El Órgano Ejecutivo podrá dar permisos para la utilización de bienes inmuebles de su propiedad que sean adecuados para eventos, torneos, desarrolladores y programadores de videojuegos. El permiso para su utilización será de uso gratuito o podrá arrendarse a precios bajos en caso de que el bien inmueble se encuentre en desuso.

CAPÍTULO V

PROMOCIÓN INTERNACIONAL

Artículo 20. Promoción internacional. El Órgano Ejecutivo y las entidades descentralizadas deberán promocionar en el extranjero los videojuegos producidos en la República de Panamá al igual que los torneos y eventos que se realicen en el país.

Artículo 21. Se adiciona un numeral al artículo 3 a la Ley 207 de 2021. El numeral 16 anterior pasará a ser el numeral 17.

Artículo 3. PROPANAMÁ tendrá las siguientes funciones:

...

16. Promover el establecimiento en el país de empresas desarrolladoras de videojuegos; promocionar en el extranjero, en conjunto con las embajadas y la Autoridad de Turismo de Panamá, los videojuegos desarrollados en Panamá o por panameños; atraer para la República de Panamá la sede de eventos y torneos de deportes electrónicos (ciberdeportes o esports).

CAPÍTULO VI

DISPOSICIONES ADICIONALES

Artículo 22. Día del videojuego. Se declara el 29 de agosto de cada año como el día del videojuego. El Ministerio de Cultura deberá realizar e impulsar actividades tendientes a desarrollar la economía creativa y en especial la industria del videojuego a nivel nacional.

Artículo 23. Estadísticas. El Instituto Nacional de Estadística y Censo de la Contraloría General de la República deberá incluir dentro de sus estadísticas económicas y financieras un apartado especial sobre el impacto de la economía creativa y cultural y en especial de la industria de los videojuegos en el país.

Artículo 24. Salud mental. El Ministerio de Salud en conjunto con el Ministerio de Cultura deberán realizar campañas educativas sobre las medidas de prevención para la adicción a los videojuegos, así como las consecuencias de las mismas. Las empresas desarrolladoras, distribuidoras y toda aquella persona natural o jurídica que se encuentre dentro de la industria de videojuegos deberán hacer campañas, anuncios referentes al tema de la salud mental y los

videojuegos.

Artículo 25. Exoneración a la venta de videojuegos educativos. Se adiciona el numeral 17 al literal a) del parágrafo 8 del artículo 1057-V del Código Fiscal así:

17. Los videojuegos educativos.

Artículo 26. Velocidad del internet. La Autoridad Nacional de los Servicios Públicos incentivará y promoverá que las empresas que brinden servicios de internet residencial y comercial aumenten las zonas de cobertura de la fibra óptica y la velocidad de subida del internet, con el objetivo de que se puedan realizar adecuadamente competencias de deportes electrónicos a nivel internacional.

Artículo 27. Artículo indicativo. La presente Ley adiciona un numeral al artículo 3 a la Ley 207 de 2021, adiciona los artículos 110-A y 110-B a la Ley 175 de 2020, modifica el artículo 160 a la Ley 64 de 2012, modifica el artículo 12 de la Ley 16 de 1995 y modifica el numeral 15 del artículo 28-A de la Ley 45 de 1995.

Artículo 28. Reglamentación. La presente Ley deberá ser reglamentada antes de su entrada en vigencia. La falta de reglamentación de esta Ley no impedirá su aplicación.

Artículo 29. Vigencia. La presente Ley comenzará a regir a los seis meses de su promulgación en Gaceta Oficial, con excepción de los artículos 6, 7, 8, 9, 12 y 25 que entrarán en vigencia en el período fiscal siguiente a la promulgación en Gaceta Oficial.

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.

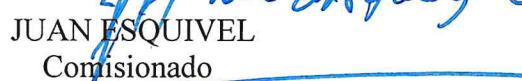
Propuesto a la consideración de la Asamblea Nacional, hoy _____ de _____ 2022, ante el Pleno legislativo, presentado por la Diputado Gabriel Silva.

POR LA COMISIÓN DE ECONOMÍA Y FINANZAS


RICARDO J. TORRES D.
Presidente


MELCHOR HERRERA E.
Vicepresidente


ARIEL ALBA
Secretario


JUAN ESQUIVEL
Comisionado


MIGUEL A. FANOVICH T.
Comisionado


GÉNESIS ARJONA
Comisionada


DALIA M. BERNAL Y.
Comisionada


ITZI ATENCIO
Comisionada


GABRIEL SILVA
Comisionado